

LAS ADIVINANZAS SEFARDÍES DE MACEDONIA

Krinka Vidaković-Petrov

Resumen

El artículo está dedicado a la investigación de las adivinanzas de la tradición oral de los sefardíes macedonios, específicamente el recopilatorio realizado por el lingüista Max A. Luria en Monastir en 1927 (publicado en 1930). El análisis trata sobre varios aspectos de las adivinanzas como género folclórico menor, el estado de este género en el sistema folclórico sefardí, y la comparación de las adivinanzas sefardíes de Monastir con las adivinanzas serbias (incluyendo Kosovo y Metohija).

Palabras clave: tradición oral, adivinanzas, características genéricas de las adivinanzas, estudio comparativo de las adivinanzas, adivinanzas sefardíes, adivinanzas serbias.

La colección de Luria

En el marco de interés por la vida sefardí y la cultura en los Balcanes, Macedonia representa un área desatendida. Esto es especialmente verdad en los dominios del folclore. Los recopilatorios del folclore sefardí de Macedonia son muy limitados (Vidaković-Petrov, 2011). Hay pocas colecciones e incluso hay menos investigaciones del tema, predominantemente lingüísticas que aborden los dialectos judeoespañoles de Skopie y Monastir (Bitola). Al mismo tiempo, junto a algunas colecciones esporádicas —Manuel Manrique de Lara (1911), Ernesto Giménez Caballero (1929), Israel J. Katz (1961), Samuel G. Armistead y Joseph H. Silverman (1962), Susana Weich Shahak y Aki Yerushalaim— hay solo tres colecciones mayores.¹ La primera es de Max A. Luria, recogida en Monastir en 1927. La segunda, recopilada por Cynthia M. Crews, es un corpus recogido en Monastir y Skopie en 1930, que abarca exclusivamente cuentos (Crews, 1935). La tercera colección mayor, documentada a comienzos de los años sesenta por Žamila Kolonomos (la única recopiladora de la comunidad sefardí macedonia), consiste en cuentos y proverbios de Monastir y Skopie (Kolonomos, 1978).

La colección de Luria (Luria, 1930) es, según mi opinión, la más importante e interesante. Hay varias razones para que esto sea así. Son las siguientes: el tiempo de la recopilación, la edad y el perfil de los informantes, la variedad genérica de esta colección, y la calidad del material folclórico. En relación a los romances en esta colección,

¹ Para estos recopiladores y recopilaciones ver K. Vidaković-Petrov, 2011.

Armistead y Silverman han comentado que estos ofrecen “un único y, como resultado, el acceso a una única y por tanto dramáticamente reveladora vista de una rama hasta ahora casi totalmente desconocida de baladas sefardíes orientales”. Los romances incluyen algunos tipos extremadamente raros “de los cuales sólo algunos pocos ejemplos dispersos se conocen de otras comunidades orientales” (Armistead & Silverman, 1980–1984: 13). Además, la colección de Luria es la única que incluye un género que ha sido desatendido en el folclore sefardí: las adivinanzas (*endivinas, adivinanzas*). Son las únicas adivinanzas sefardíes recopiladas en Macedonia y Yugoslavia. A su vez, en el pequeño recopilatorio de adivinanzas sefardíes la colección de Luria mantiene un lugar destacado porque Luria fue el primero entre los recopiladores modernos en prestar atención a este género; esto es debido a que recopiló 34 adivinanzas, lo que es mucho menos que los proverbios, pero esto sigue siendo un número amplio, especialmente considerando el número tan reducido de adivinanzas sefardíes recogidas hasta la fecha (la única más amplia, es la de A. Galante, formada por 47 adivinanzas griegas recogidas en Grecia y publicadas en 1948); y, finalmente, el material folclórico provisto por los informantes es de una elevada calidad y autenticidad. Aunque las adivinanzas de Monastir no han llamado mucho la atención por parte de los estudiosos en el campo, junto con los romances de Monastir representan un material folclórico que dota al recopilatorio de Macedonia de un significado especial.

Un artículo recientemente publicado por María Sánchez Pérez, “Acertijos y adivinanzas en el periódico sefardí *Ilustra Guerta de Historia* (Viena, 1880–1882)” ofrece datos sobre los pocos recopiladores de adivinanzas sefardíes que hay, así como sobre los investigadores que las han estudiado (Sánchez Pérez, 2013: 237–238). No se equivoca en destacar la importancia de la colección de Luria: “Siguiendo estos estudios, parece que la colección más antigua y extensa de adivinanzas judeoespañolas se encuentra incluida en el libro de Max A. Luria sobre el judeoespañol de Monastir (1930) donde aparecían recogidas un total de treinta y cuatro adivinanzas”. (Sánchez Pérez, 2013: 236)

Entre los investigadores que estudiaron las adivinanzas sefardíes, incluyendo los ejemplos de la colección de Luria, están Armistead y Silverman (1983, 1984a, 1984b, 1998) y Tamar Alexander (2006–2007). En varias ocasiones Armistead y Silverman prestaron atención a la necesidad de estudiar la herencia sefardí no solo en relación a la literatura hispánica y la tradición judía, sino también en relación a la cultura del ambiente posterior a la expulsión, específicamente las culturas balcánicas en el caso del área oriental sefardí. Su trabajo abrió un camino relevante en lo que es el estudio de los lazos entre el folclore sefardí y las múltiples culturas (griega, turca, eslava y rumana) de los Balcanes. Tal como fue observado por Alexander, Armistead y Silverman destacaron la correlación estrecha entre una adivinanza sefardí y sus analogías balcánicas en las tradiciones griega, turca y serbia (Alexander, 2006–2007: 3). En otro artículo de los mismos autores, se destaca la

analogía entre una adivinanza sefardí y una adivinanza de fuente hispánica (Alexander, 2006–2007: 4). En su propio estudio sobre las adivinanzas sefardíes, Alexander cita una adivinanza sefardí basada en una fórmula derivada de los *Proverbios* bíblicos, destacando la conexión judía (Alexander, 2006–2007: 6).

Aunque la adivinanza es un género menor en el sistema folclórico del sefardismo balcánico, sus estudios requieren un esfuerzo mayor si el investigador intenta hacer frente a la cuestión de los orígenes, la interculturalidad y la intertextualidad. Lo último requiere una comparación con múltiples tradiciones: judía (hebrea), hispánica, turca, griega, serbia, búlgara y rumana. Por este motivo, el estudio de las adivinanzas sefardíes simples se convierte en un ejercicio complejo, mientras que el investigador tiende a satisfacerse con un análisis parcial así como conclusiones parciales, esperando que la investigación finalmente se completará, como un mosaico, por la acción de diversas manos.

Nuestra intención en este artículo es contribuir a este esfuerzo comparando las adivinanzas de la colección de Luria de Monastir con las adivinanzas de la tradición oral serbia, algunas de las cuales son de la zona de Kosovo y Metohija que es colindante con Macedonia (Karadžić, 1933; Bovan, 1980).

La adivinanza: características generales

Antes de considerar las analogías entre las adivinanzas sefardíes y serbias, es útil analizar algunas características de las adivinanzas como género.

Los ejemplos más antiguos de adivinanzas proceden de otros textos en los que aparecen —textos de rituales, mitos y epopeyas—. Como ha señalado Vladimir N. Toporov, las adivinanzas que aparecen en los textos rituales de la antigua India, como son las *brahmodya*, ofrecen un *prototexto* a partir del cual las adivinanzas se convertirían en un género folclórico aparte (Toporov, 2010b: 188, 190, 201, 213). El proceso por el cual la adivinanza se convierte en un género folclórico independiente implica la desacralización. Privado del contexto ritual, las adivinanzas dejaron de ser una reconstrucción mágica del orden cosmológico desde el caos, convirtiéndose en un género secular. Aunque los referentes cosmológicos originales se han mantenido, su función ha cambiado, así que el referente de la adivinanza folclórica podría ser cualquier cosa proveniente del mundo real y profano: fenómenos naturales, animales, plantas, artículos para el hogar, herramientas, etcétera.

La adivinanza más famosa hoy en día, proveniente de la antigüedad griega, está integrada en el mito de Edipo y el *Edipo* de Sófocles. El conocido héroe tiene que enfrentarse a la Esfinge percibida como un demonio de la destrucción y de la muerte. Edipo sobrevive descifrando una adivinanza que luego sería muy difundida: “¿Qué ser tiene una voz, pero cuatro patas, dos patas y tres patas? (El hombre)”. La función de esta

adivinanza integrada en la narración de Edipo es salvar la vida.² Diferentes variaciones de esta adivinanza han permanecido en numerosas y diversas tradiciones, incluyendo la serbia y la sefardí (Luria, 1930: 89). Como ha indicado Alexander, estas adivinanzas tienden a aparecer en contextos narrativos:

“Los géneros narrativos más comunes incluyendo acertijos o adivinanzas son historias con una confrontación del orden social o religioso, o entre hombres y mujeres. Una persona de menor estrato social, de una minoría religiosa o una mujer tienen derecho a una gran recompensa gracias a la sabiduría y la inteligencia en que se traducirá su poder para resolver las dificultades del acertijo”. (Alexander, 2005–2006: 23, 26)

De acuerdo con lo expuesto arriba, nosotros podríamos añadir que los caracteres míticos que resuelven las adivinanzas —para sobrevivir y seguir con los sucesos del destino que hay esperando— son análogos a los protagonistas, hombres y mujeres, de los cuentos de hadas (del tipo estudiado por V. Propp, que tratan del paso a la madurez) que tienen que cumplir tareas difíciles, algunas veces imposibles (como es contar los granos de arena de la playa o las hojas de un bosque) que solo pueden realizar con la asistencia de algún auxilio mágico. Resolver adivinanzas “imposibles” y realizar tareas igualmente “imposibles” son un elemento clave de ambos tipos de narrativas. Sin embargo, separar la adivinanza de este contexto narrativo le resta su poder mágico, convirtiéndolas en una construcción de potencial social y cultural más que mágico. Un paso más en el camino de la desacralización, convierte la adivinanza en un juego social, una prueba de conocimiento, ingenio e imaginación.

La adivinanza como género folclórico implica la codificación y descodificación como un tipo de *juego verbal* intelectual y poético. Diseñar y resolver una adivinanza se convierte en un ejercicio poético y en una habilidad social. El juego implica un progreso lógico abstracto —del referente a la metáfora y al revés—. La adivinanza es esencialmente similar al juego infantil del escondite: un jugador esconde un objeto (el referente) en un lugar específico (una metáfora construida), mientras los otros jugadores buscan encontrarlo e interpretarlo. Con el objeto de “encontrar” el referente escondido en la metáfora, los participantes tienen que deconstruir el último, que es como abrir un espacio cerrado, una especie de baúl cerrado, y para ello hay que descubrir la llave simbólica. No obstante, a diferencia del escondite, la adivinanza es un juego puramente verbal. Tanto “esconder como buscar” tienen lugar en la lengua. Este proceso puede ser interpretado como una transferencia del juego (su norma o código) de un médium a otro: de lo no verbal a lo verbal. Mientras el juego no verbal es más adecuado para los niños porque implica la actividad física del cuerpo, el juego verbal es más adecuado para los adultos involucrados en la actividad mental, jugando con su mente. La función del juego adulto es jugar como

² Las adivinanzas presentadas en la narrativa como una cuestión de vida y muerte ha sido calificadas por R. Abrahams y A. Dundes como “*énigmes de potence*” (Alexander, 2005–2006: 23).

actividad social y como entretenimiento. Lo que es fascinante es la calidad poética del juego verbal, el constante codificar/descodificar de las partículas del mundo humano y natural mediante el uso de una de las herramientas básicas del lenguaje poético —la metáfora—.

También hay un punto de contacto entre las adivinanzas y los *chistes*. Ambos son juegos verbales. Algunas adivinanzas están más basadas en el ingenio, el principio de los chistes, que en la metáfora como principio del discurso poético. Una adivinanza que se desplaza hacia el dominio del chiste es el ejemplo siguiente: “¿Quién es más que un hombre de honor? Dos hombres de honor” (Sánchez Pérez, 2013: 242). También, hay un punto de contacto con otro juego verbal: el *trabalenguas*. Mientras el *trabalenguas* requiere solamente de capacidad para pronunciar, las adivinanzas son más complejas porque requieren de capacidades adicionales lógicas y poéticas. Sin embargo, hay adivinanzas que dependen del valor sonoro de la lengua —de su potencial como *trabalenguas* y de la generación de *lexemas* funcionales como elementos acústicos más que semánticos—.

El texto de la adivinanza aparece como una metáfora simple o expandida de un referente en el mundo real, mental, emocional o imaginario. El referente puede ser cualquier cosa: un objeto, una persona, un concepto abstracto, un estado natural del ser, una situación, una relación, etcétera. En términos formales gramaticales, la estructura de la adivinanza está basada en el patrón “pregunta-respuesta”. En términos macro-semánticos, su estructura está basada en la relación entre el referente y la metáfora. No obstante, podría haber otras figuras retóricas —muy a menudo paradojas y oximorones— incorporados a la adivinanza. La metáfora tiene una función primaria, porque determina la macro-estructura de la adivinanza, mientras la paradoja o el oxímoron asumen una función secundaria que consiste en especificar los microelementos de la metáfora. La siguiente adivinanza serbia puede servir para ilustrarlo: “Vive sin cuerpo,/ habla sin lengua,/ llora sin alma,/ ríe sin alegría,/ nadie lo ve,/ todo el mundo lo oye (El eco)” (Bovan, 1980: 45, no. 137). La adivinanza es una secuencia de cinco segmentos, cuatro de ellos son paradojas. Mientras las dos primeras se refieren a características físicas —cuerpo/vida y lengua/habla— otras dos se refieren a estados subjetivos —dolor/tristeza/llanto y alegría/risa—. Aunque no es una paradoja, el último elemento de la secuencia contiene una doble oposición: nadie/todos y ver/oír. La estructura binaria es repetida tanto como paradoja como por oposición integrada en la metáfora general, por lo que se establece el enlace entre el referente (eco) y su imagen personificada (antropomórfica). La imagen resultante del ser imaginario, sobrehumano, o mágico está diseñada para engañar a la persona que quiere resolver la adivinanza, aunque algunas pistas (habla, llanto, risa sin *cuerpo* ni *alma*) pueden llevar a él o a ella hacia la solución.

La adivinanza tiene una estructura binaria basada en el patrón gramatical pregunta-respuesta. Sin embargo, tiene que ser advertido que algunas adivinanzas toman la forma de preguntas directas, mientras que otras aparecen como declaraciones con una pregunta implícita proyectada por el modelo estructural. No obstante, una vez la

interrogación es reformulada como una declaración, la adivinanza puede ser fácilmente convertida en un dicho o en un proverbio (Alexander, 2006–2007: 30–31). Podríamos llamar a esta adivinanza elíptica porque omite la pregunta formal. Este tipo se encuentra en el recopilatorio de Luria: “Todu ay al mundu. Sólo tres cozes no ay”. La pregunta está inducida por una simple separación de la primera parte de la adivinanza respecto a la segunda parte: “Capác al mar, milizine a la muerti, iscalere para asuvir a lus sielus” (Luria, 1930: 89). La separación indicada en el formato escrito del texto refleja la interacción de los dos participantes de la adivinanza como una representación oral: una persona haciendo la pregunta y la otra persona respondiéndola.³

Desde el punto de vista de la comunicación, la adivinanza tiene un *transmisor*, cuya tarea es codificar o presentar ya codificado el referente disponible de la tradición oral. El texto de la adivinanza es el *mensaje* estructurado como una metáfora y formateado como una pregunta formal o implícita. La tarea del *receptor* es descodificar la metáfora (mensaje), determinar el referente, y articularlo en formato de respuesta. Para dar una solución a la adivinanza se requiere claramente la activa participación de la audiencia. Así es que la adivinanza es *par excellence* un género interactivo que integra a dos participantes distintos: el transmisor que siempre es individual, y el receptor, que podría ser individual o colectivo (estructurado en una base competitiva: el individuo que consiga primero resolver la adivinanza es el “ganador”)

La adivinanza como género menor en la periferia del sistema folclórico sefardí

Antes de abordar la colección de adivinanzas sefardíes de Monastir, está la cuestión de por qué tan pocas adivinanzas sefardíes han sido recopiladas. Las adivinanzas son un género menor en el sistema folclórico sefardí y como tal han generado una atención muy escasa en contraste con la gran atención que se ha prestado, tanto de los recopiladores como de los investigadores, a los géneros mayores como son los romances y canciones. Además, al comparar dos géneros menores —proverbios y adivinanzas— podemos señalar que los proverbios, a diferencia de las adivinanzas, han sido ampliamente recopiladas en todas las áreas sefardíes tanto por los hablantes nativos del judeoespañol, como por los profesionales recopiladores que llegan desde afuera. Esto sugiere que las adivinanzas como género menor existieron en el sistema folclórico sefardí, pero el lugar de este género en el sistema folclórico era periférico, convirtiéndose, así, con el tiempo, en incluso marginal. Como

³ Alexander comenta: “Este texto será considerado solo si el enigma interrogador se detiene después de las dos primeras líneas y espera una respuesta de su público. ¿Qué falta en el mundo? Si la misma persona enuncia el texto de principio a fin sin parar, este texto se convierte en un proverbio *par excellence*” (Alexander 2006–2007: 31).

indicó Sánchez Pérez, solo 173 adivinanzas sefardíes han sido recopiladas hasta la fecha (Sánchez Pérez, 2013: 238). En otros sistemas folclóricos, el lugar otorgado a este género puede ser diferente. En la tradición serbia, por ejemplo, hay más de 5000 adivinanzas recopiladas solo en Kosovo y Metohija en el siglo XIX y comienzos del siglo XX (Bovan, 1979: 7).

La siguiente sección ofrece comentarios sobre 13 adivinanzas de la colección de Luria, seleccionadas porque tienen sus analogías en la tradición serbia.

Las adivinanzas sefardíes y serbias

1. La adivinanza de Edipo, arriba mencionada, aparece en la colección de Luria —“La mañane camine cun cuatro pies/la meyudíe cun dos,/la tadri cun tres (Il ombri)” (Luria, 1930: 89)— así como en otros espacios sefardíes.⁴ Esta es una solamente de las tres adivinanzas sefardíes de la colección investigada por Sánchez Pérez que tienen analogías en la tradición española (Sánchez Pérez, 2013: 245). Está también presente en la tradición serbia y en otras muchas tradiciones del folclore europeo. Obviamente deriva de la fuente común griega, pero mediatizada por múltiples y posiblemente diversas fuentes subsiguientes.

2. La colección de Luria contiene la siguiente adivinanza: “Un pašaru sin ales buló, in un árvul sin rames apuzó. Vieni un ombri sin pies y sin manus lu tomó (La njevi)” (Luria, 1930: 89). Esta adivinanza sefardí coincide en un alto grado con la adivinanza serbia que dice: “Un ave blanca volaba sin alas, se sentó en un roble sin ramas, un rey sin manos la mató, una reina sin dientes se la comió (La nieve)”.⁵ (Karadžić, 1933: 464, no. 420)

El texto serbio aporta algunos detalles específicos que se pierden en la versión sefardí: el color del ave (blanca), el tipo de árbol (roble), el hombre es un “rey”, y además hay una mujer que es descrita como una “reina”.

La misma o algunas imágenes similares también aparecen en las adivinanzas serbias aunque tratando otros referentes. Por ejemplo, el viento “rompe” colinas “sin manos” y “come las hojas sin dientes” (Karadžić, 1933: 478, no. 713). También, el sol derritiendo la nieve es un “pájaro” devorando el mundo “sin dientes” (Karadžić, 1933: 471, no. 551). En relación a ese simbolismo, es la imagen invertida en la expresión serbia “el sol con dientes” o sol mordedor (*zubato sunce*), haciendo referencia a un día que es soleado pero también muy frío (el inglés “frío mordedor” tiene “dientes” como una connotación: el frío “muerte” aunque no tenga dientes).

⁴ Para un análisis detallado de esta adivinanza ver Alexander, 2006–2007: 21–23.

⁵ La traducción al español vienen de la traducción al inglés hecha por la autora del texto.

La adivinanza utiliza dos técnicas poéticas. Una es la atribución de características antropomórficas a los fenómenos naturales como son el sol, el viento, y la nieve. El segundo es un deificación de estos fenómenos: los copos de nieve vuelan y caen desde el cielo en invierno, el sol derrite la nieve en primavera, el viento mueve las hojas secas en otoño; pero aquí los copos de nieve son presentados como que vuelan sin alas, el sol como que come sin dientes o mata sin manos.

Alexander cita una versión hebrea impresa en Venecia en el siglo XVI, señalando que hay imágenes similares que aparecen en latín y alemán (Alexander, 2006–2007: 5–7). Toporov nos lleva más lejos hacia el pasado cuando indica que volar sin alas, comer sin dientes, etcétera se pueden encontrar en los textos indios de la antigüedad (Toporov, 2010a: 212).

Además, las mismas imágenes aparecen en encantamientos mágicos, tanto las *basme* serbias —donde alguien o algo ve sin ojos, corre sin piernas, coge algo sin manos, come sin boca— como los *pricantes* sefardíes de Bosnia. En un *pricante* leemos: “...Achapilo sin mano, degollilo sin cuchio, englotilo sin paladar...” (Vidaković-Petrov, 1994: 288–289). Las acciones de estos seres sobrenaturales y demonios, que habitan “otro mundo”, son mágicas y solo nos podemos defender mediante encantamientos, y por las construcciones verbales que se creen dotadas con el poder de la magia. Esto nos lleva de nuevo a los prototipos de adivinanzas analizados por Toporov, es decir, al contexto ritual de las antiguas adivinanzas (Toporov, 2010a y 2010b).

La identificación de los fenómenos naturales con “reyes” y “reinas” ejerciendo un poder sobrenatural es explicado por su deificación. La última introduce una referencia a los cuentos donde estos caracteres son comunes. La deificación es bastante común en la tradición serbia en la cual algunos remanentes del estrato de la cultura precristiana subsistieron más tarde en la cultura cristiana. Esta herencia precristiana está también reflejada en las canciones líricas “mitológicas” serbias así como en algunas baladas, donde el sol, la luna y las estrellas aparecen en formas personificadas.

Sánchez Pérez cita una adivinanza sobre la nieve, de la colección vienesa que investigó: “En el aver avolo, sobre la tierra está echada, sobre los árboles asentada, en las manos sudada, en las sobas derretida, en el agua ahogada”; señala que la última puede ser encontrada en varias colecciones españolas (Sánchez Pérez, 2013: 247). La diferencia entre las versiones vienesa/española y la de Monastir/Serbia con relación a los motivos y su función en la estructura semántica sugiere que la adivinanza vienesa podría ser más antigua debido a su afinidad con las fuentes españolas, mientras que la adivinanza de Monastir podría ser más moderna debido a su afinidad con las fuentes balcánicas. La adivinanza de la nieve es interesante no solo porque se refiere a la coexistencia de diferentes adivinanzas sobre el mismo referente en la tradición sefardí, lo cual no es del todo inusual, sino también porque esta destaca un ejemplo posible de los textos folclóricos distinguidos por las fuentes de antes y de después del exilio.

3. La adivinanza sefardí se refiere al trueno: “La bos si senti, la care no si veyi (Il trueno)” (Luria, 1930: 89), mientras la analogía serbia reza: “Subo hasta el claro plateado,/ Y empiezo a tocar mis flautas de oro,/ Todo el mundo me escucha, nadie me ve”. (Karadžić, 1933: 449, no. 153)

La versión sefardí coincide con la parte final (tercera) de la adivinanza serbia sobre el trueno, que es idéntica a la parte final de la adivinanza serbia mencionada arriba sobre el eco. Estos dos ejemplos serbios sugieren la existencia de ciertas fórmulas —en este caso “todo el mundo me oye, nadie me ve”— que pueden aparecer en varias adivinanzas con diferentes referentes que comparten un común denominador —en este caso, el sonido es un común denominador de ambas, el trueno y el eco—. El sonido está esencialmente calificado como un fenómeno falto de características visuales. Esto puede funcionar como una clave para una persona que quiera resolver la adivinanza a expensas del recopilatorio de adivinanzas de su propia tradición.

La adivinanza serbia, sin embargo, expande la metáfora mediante la utilización de la deificación y la personificación: el trueno aparece como una deidad invisible llegando hasta el cielo y tocando instrumentos musicales. La descripción del lugar y los instrumentos (elaborados de plata y oro) sugieren el mundo sobrenatural, mientras que la imagen del trueno como un músico con poderes mágicos es una reminiscencia vagamente relacionada con Edipo.

Al contrario que en el texto serbio, el sefardí es una metáfora reducida a elementos esenciales visuales y sonoros (escuchar la voz, no ver la cara), una personificación carente de las señales de la deificación.

4. El texto sefardí que se refiere al cielo reza: “In un tasín ay muchas alviyanes y une mansane (Il sielu)” (Luria 1930: 90), mientras que los ejemplos serbios rezan: “Una cacerola repleta de pepitas de oro” (Karadžić, 1933: 466, no. 451) o “pasteles” (Bovan, 1980: 43, no. 124).

Mientras la versión sefardí utiliza la palabra sefardí *tasín*, las versiones serbias utilizan la palabra *tepsija* (cacerola), un préstamo de la lengua turca. La “cacerola”, haciendo referencia a una olla de metal, es utilizada en el serbio coloquial. Hay incluso una expresión serbia para identificar el sol brillante con la cacerola. No obstante, hay otras adivinanzas serbias con el mismo referente (el cielo) que recurren a diferentes metáforas. La imagen del cielo puede ser un espacio sin fin con incontables ovejas (imagen de un pastor que implica el concepto de lo ilimitado: interminable espacio, estrellas incontables); “un solo rollo de lino que cubre toda la tierra” (una imagen textil asociada con la ropa, lo que implica la idea de continuidad, la unidad y la inmensidad); “un chico volcando manzanas de oro de un saco en la oscuridad” (una imagen dinámica que implica la acción, identificando las estrellas con las manzanas); “un campo sujeto con clavos” (Bovan, 1980: 43, no. 126; 42, no. 119; 43, no. 127; y 43, no. 125). La versión sefardí coincide solo con la versión serbia

caracterizada por la imagen de la cacerola. La única diferencia es que en lugar de pitas de “oro” (el oro de nuevo indica lo sobrenatural) o los pasteles, la versión sefardí menciona las avellanas (estrellas) y una manzana (el lucero del alba). Un rasgo común de las adivinanzas citadas en relación al cielo es que se refieren a un cielo nocturno salpicado de estrellas. Un rasgo específico de la imagen de la cacerola es la connotación culinaria. Por la implicación, el creador del firmamento aparece como un cocinero cósmico, mientras que los cuerpos celestiales son identificados con las frutas naturales. Este a su vez nos recuerda a la conocida idea de Levi-Strauss por la cual cocinar en sí mismo es una metáfora de la cultura, que procesa lo crudo en cocinado.

Los tres ejemplos previos tratan de referentes naturales y cosmológicos que han preservado los lazos con las fuentes antiguas de las adivinanzas, especialmente con los textos rituales. Como hemos visto, las adivinanzas sefardíes y serbias que tratan de este tipo de referentes —la nieve, el trueno y el cielo— presentan paralelismos cercanos. Teniendo esto en cuenta, es sorprendente que en el caso de un elemento cosmológico clave —el sol— estos paralelismos están ausentes.

5. La representación estadística de los referentes semánticamente relacionados — como los artículos del hogar, los instrumentos agrícolas, los valores humanos, los animales domésticos u otros, las plantas, etcétera— en un recopilatorio dado podrían reflejar la importancia de cierto grupo de referentes en la vida de un grupo religioso, étnico o social determinado. Por ejemplo, en el ambiente rural serbio, en el cual las adivinanzas han sido documentadas, hay muchas referencias a las plantas, especialmente aquellas cultivadas por los campesinos. Las referencias a las herramientas asociadas con las tareas agrícolas son también numerosas. Este tipo de referentes en un principio debían de aparecer de forma menos frecuente en las adivinanzas pertenecientes a los grupos que viven en los asentamientos urbanos como son los sefardíes balcánicos. El recopilatorio de Luria confirma esto con lo que solo incluye dos referencias a las plantas y ninguna a las herramientas agrícolas.

Uno de estos referentes es la granada, descrita en la siguiente adivinanza: “Une coze, coze muy maraviyoze / Doz mil, trez mil, capacutí” (Luria, 1930: 88). La línea introductoria es una fórmula también encontrada en otras adivinanzas. Las granadas como referente de la adivinanza no es sorprendente considerando las connotaciones específicamente judías de esta fruta. No es solo apreciada por su belleza y sabor, sino también porque está imbuida del simbolismo derivado de las fuentes bíblicas, asumiendo connotaciones místicas.⁶ La granada que simboliza a la nación judía y el *knéset* aparecen también en otros géneros (*las complas de las frutas*, por ejemplo).

Mientras la granada ilustra la interpretación de la naturaleza en términos de cultura, hay adivinanzas sefardíes en otras colecciones diferentes a la de Luria que ilustran

⁶ Ver <http://en.wikipedia.org/wiki/Pomegranate#Judaism> Consultado el 7 de octubre de 2015.

lo opuesto —la interpretación de la cultura en términos de naturaleza—. Un ejemplo es la adivinanza que se refiere a la Torah: “Alto, alto como el pino,/ minudo, minudo como el komino,/ amargo, amargo como la fiel,/ dulce, dulce como la miel”. El atributo “dulce como la miel” es derivado de la Canción de Canciones (Alexander, 2006–2007: 19–20). Sin embargo, también es encontrado en otros textos bíblicos como en Ezequiel (3:1, 2, 3), donde el Libro (*Torah*) asume la imagen de la “comida” para el espíritu más que para el cuerpo; el profeta es ofrecido a “comer” el libro que es tan “dulce como la miel” (Vidaković-Petrov, 2010: 10) y esta imagen de la *Torah* aparece no solo en las adivinanzas, como se mencionaba antes, sino también en el folclore infantil (Vidaković-Petrov, 2010: 10–11).

Aunque el recopilatorio de adivinanzas serbias presenta numerosos referentes de plantas, esta particular fruta, la granada, está ausente. Esto es porque es una fruta típicamente mediterránea que no crece en el área interior balcánica. El repertorio serbio respecto a la planta refleja la geografía y el clima de la región interior: roble, trigo, calabazas, cerezas, pimientos, cebollas, guisantes, coles, patatas, maíz, ajo, uvas, nueces, etcétera. El fruto más cercano a la granada —en relación con la forma, color y su multitud de semillas— es el escaramujo o rosal silvestre. Este último se utiliza tradicionalmente en forma de bebida medicinal (té de hierbas), pero carece de cualquier simbolismo cultural específico en la tradición serbia. Esto muestra cómo dos factores, entorno económico/social y el patrimonio cultural, influyen en la elección de los referentes que aparecen en las adivinanzas.

Mientras que no es sorprendente que el folclore sefardí haya absorbido imágenes de las fuentes bíblicas, las referencias bíblicas no son comunes en las adivinanzas serbias. Hay un ejemplo peculiar que vamos a citar, aunque no tenga conexión con las adivinanzas sefardíes consideradas en este artículo. Es una adivinanza serbia que se refiere al Éxodo que reza: “Los pilares de oro dividen el agua,/ donde los cazadores estaban persiguiendo a una liebre,/ la liebre escapó,/ los cazadores perecieron”. La solución a la adivinanza es: “Cuando Moisés, huyendo del faraón, cruzaba el mar, mientras, el faraón y sus soldados perecían en él” (Karadžić, 1933: 447, no. 116). La adivinanza transpone la relación entre los protagonistas del episodio clave del Éxodo al registro de la caza (cazadores-liebre). Sin embargo, los “pilares de oro” que “dividían el agua” ofrecen una clave para el referente de la fuente bíblica. Las transposiciones de este tipo son comunes en las adivinanzas. Lo que no es común es la elección del referente. Concretamente, aunque el Antiguo Testamento es parte de la Biblia cristiana, los cristianos tienden a dar prioridad al Nuevo Testamento. La travesía por el mar Rojo es un evento clave para los judíos, pero algo menos para los cristianos, especialmente para los campesinos serbios ortodoxos. Esto sugiere que la adivinanza podría haberse originado en un entorno asociado con la Iglesia ortodoxa serbia, desde la cual podría haber entrado en la tradición oral. Su subsistencia en la tradición oral puede ser debida a la idea básica del suceso —persecución de los indefensos por los poderosos y supervivencia de los primeros debido a la divina intervención— que convergió

con los sentimientos de los campesinos serbios sometidos a la violencia y la persecución de las autoridades locales otomanas. Cuando todo parece perdido, la única esperanza es la divina protección de los “cazadores”.

6. La otra planta que figura como referente en el recopilatorio de Luria es la nuez: “In une udá ay cuatro ladronis (La mues)” (Luria 1930: 90). En el recopilatorio serbio hay múltiples y diversas adivinanzas que se refieren a este popular fruto. Algunas son diferentes a la sefardí: “Más altas que un caballo,/ más pequeñas que un ratón,/ más amarga que la bilis,/ pero más dulce que la miel” (Bovan, 1980: 75, no. 305); o su variante: “Amarga como la bilis,/ dulce como el azúcar” (Bovan, 1980: 75, no. 304). Estos dos textos serbios se refieren al sabor de la nuez. Otros tres textos serbios, similares al sefardí, tratan la imagen visual de la nuez en lugar de su sabor. Lo que es común a las adivinanzas serbias y sefardíes es la mención de cuatro personas —hermanos, soldados, u objetos (como las puertas) que se refieren a las partes de la fruta dentro de la cáscara: “Cuatro hermanos en un solo par de pantalones”, “Cuatro hermanos bajo una sola gorra” y “Cuatro soldados en una habitación,/ sin ventanas, pero con cuatro puertas” (Bovan, 1980: 74–75, no. 300, 301, 303). Las últimas adivinanzas serbias y la sefardí son variantes de la misma imagen de la nuez consistente en cuatro partes iguales en un recinto común. Mientras que los hermanos están relacionados por parentesco, los ladrones y los soldados son iguales por estar sus profesiones conectadas. En el ejemplo serbio con cuatro hermanos, la cáscara de la nuez se asocia con artículos de ropa (pantalón, gorra), lo que sugiere un alto grado de cercanía (parentesco, conexiones que involucran cuerpo), mientras que en los ejemplos de los ladrones y soldados la cáscara se percibe como un espacio cerrado —una habitación o una casa— lo que sugiere un menor grado de cercanía (lazos que involucran intención o actividad en común).

7. El recopilatorio sefardí incluye pocas plantas y animales domésticos. Uno de estos es el gallo: “Curone tieni, rey no es, ore no tiene, ya savi cuantes son (Il gayu)” (Luria, 1930: 89). Esta adivinanza presenta una doble paradoja con términos invertidos (tiene un atributo refiriéndose al rey, pero no es un rey en oposición al que no tiene reloj, sino que puede decir la hora). La analogía serbia reza: “Nuestro conde bebe agua, una bandera ondeando sobre su cabeza; él tiene una corona, pero no es un rey; él tiene un sable, pero no es un soldado” (Bovan, 1980: 112, no. 512), lo que también representa una doble paradoja, pero sin inversión de términos (el segundo es solo una variación del primero). Los dos textos coinciden en la primera atribución visual del gallo. Sin embargo, el texto sefardí tiene una clave integrada en la segunda paradoja (el motivo del tiempo), complementando la característica visual y presentando una imagen más específica del gallo.

8. La sefardí “Doz irmanus caminad istán y no se veyin (Luz ojos)” (Luria, 1930: 90) es análoga a la serbia “Nacidos como hermanos gemelos, caminan durante días y noches nunca tocándose el uno al otro” (Karadžić, 1933: 467, no. 481). El motivo de la aparición de los hermanos en la adivinanza de arriba sobre la nuez (la versión serbia)

reaparece de nuevo en esta adivinanza refiriéndose a los ojos. Aquí tenemos dos hermanos en lugar de cuatro: ellos son iguales, parecidos e incluso idénticos (gemelos en el texto serbio). En las versiones sefardí y serbia andan juntos, la larga caminata es enfatizada en el texto serbio mediante la preposición impropia “durante días y noches”. En ambos casos la paradoja se encuentra en la afirmación de que ambos no consiguen “verse” el uno al otro (sefardí) o tocarse (serbia). Ambas declaraciones son verdaderas ya que los ojos están posicionados en una dirección que no les permite verse o tocarse entre ellos. Sin embargo, mientras la referencia visual intenta dilucidar la adivinanza, la referencia táctil intenta dificultarla más aún.

9. Los hermanos aparecen por tercera vez en la sefardí “Cuatru irmanicuz acurriendu, luz dos chicus adilantri, luz dos grandiz atrás. Todus cuatru acurriendu, u luz grandiz a lus chicus no luz aferren (Luz carrus di l’arabá)” (Luria, 1930: 88–89) y la serbia “Cuatro hermanos corriendo por el camino no pueden alcanzar unos a los otros” (Karadžić, 1933: 476, no. 663). Esta vez los hermanos representan objetos inanimados —ruedas— que son idénticos y parecidos (mutuamente relacionados), mientras que el carro —un objeto artificial utilizado en la vida cotidiana en la agricultura y otras tareas agrícolas y otras tareas— aparece como un factor de unión, algo así como una familia de la que los hermanos son parte. El verbo usado aquí (correr) puede referirse al movimiento de las personas y a los objetos inanimados tales como los vehículos. El número de partes (cuatro), su tamaño (pequeño/grande) y la posición (delante/atrás y paralelos) son claves para la solución de la adivinanza.

La recopilación de las adivinanzas sefardíes estudiadas por Sánchez Pérez incluye una con el mismo referente: “Son cuatro hermanas prestosas que el día entero coren y no se alcanzan. ¿Cuálas son? (Las ruedas de el caro)” (Sánchez Pérez, 2013: 243). La adivinanza presenta a cuatro hermanas más que hermanos, posiblemente porque la palabra “ruedas” es de género gramatical femenino (al contrario que la palabra serbia “*ročkovi*” que es masculina). La preferencia por las hermanas en lugar de los hombres podría ser un caso de adaptación a los requisitos gramaticales de la lengua. Más interesante es un comentario importante de Sánchez Pérez: el editor indicó que varias adivinanzas, incluida esta, se habían traducido de la lengua rumana (Sánchez Pérez, 2013: 251). En resumen, esto es un ejemplo que indica la influencia de la tradición oral balcánica sobre la sefardí. Sin embargo, si en la década de los años 80 del siglo XIX la adivinanza sefardí sobre las ruedas del carro era una traducción del rumano, en el tiempo en que Luria recopiló las adivinanzas de un informante analfabeto de Monastir (1927), esta adivinanza “traducida” ya se había integrado en la tradición oral sefardí de Macedonia. El hecho de que la versión de Monastir presente a hermanos en lugar de hermanas (coincidiendo al respecto con su analogía serbia) es debido a la denotación del referente como “Luz carrus di l’arabá” más que “Las ruedas de el caro”.

10. La sefardí “In une haraná, il hamór entre, la code no entre (La cuchare)” (Luria, 1930: 90) es análoga a la serbia “Me llevé un caballo que lleva una carga en el molino, el caballo y la carga entraron, su cola no pudo” (Bovan, 1980: 187, no. 952). Aquí tenemos la identificación de un objeto inanimado —una cuchara utilizada para comer— con un animal (burro o caballo). El primer elemento de la imagen pertenece a la forma y a la función del objeto: una parte redonda que lleva comida (un burro lleva una carga), mientras la otra parte, delgada y alargada (la cola del burro) es usada para tomar y mover la cuchara; el segundo elemento es el espacio cerrado en el que el objeto/animal es introducido: la boca/molino; el tercero es el acto de entrar, un motivo dinámico complementando los dos motivos estáticos previamente indicados. En este ejemplo no hay una paradoja, pero la “cola” restante “fuera” del “molino” (la mano de la cuchara que queda fuera de la boca) es una clave para la solución de la adivinanza.

11. La sefardí “Provi abaše, ricu asuvi (La cuvá d’ague)” (Luria, 1930: 90) es paralela a la serbia “Entra seco, sale mojado” (Bovan, 1980: 189, no. 969). Ambas tienen una estructura binaria abarcando múltiples oposiciones. El texto sefardí se refiere a una serie de características: movimiento vertical (arriba/abajo) y al estatus social y físico (pobre-vacío/rico-lleno). La serbia se refiere a otra serie: movimiento refiriéndose a un espacio cerrado (entrar-dentro/salir-fuera) y la asociación con el agua (seco/mojado) que es clave para la solución de la adivinanza.

Aunque esta adivinanza no aparece en la colección estudiada por Sánchez Pérez, ella cita varias versiones sefardíes publicadas por otros autores —Galante, Armistead y Silverman, Milwitzky— recopiladas en Grecia, Turquía y Estambul respectivamente, así como una versión castellana (Sánchez Pérez, 2013: 249–250). Todos ellos utilizan dos conjuntos de motivos: movimiento vertical (arriba/abajo) y expresiones antropomórficas de estado de ánimo subjetivo (risa/llanto): “Abassa riendo y subi llorando”. Esta sencilla adivinanza fue divulgada en España, los Balcanes y el área sefardí, por lo que es difícil hablar de su origen. Solo podemos comentar acerca de la selección entre las diversas características del referente (en relación con la forma, composición, estructura, número, posición, movimiento, estado, estatus, etcétera.) y la técnica habitual de presentar los objetos inanimados con imágenes antropomórficas. Como puede observarse, las diferentes selecciones generan varias imágenes (significantes) identificadas con un único referente (significado). Las variaciones aparecen en la misma tradición (adivinanzas sobre el cubo en el recopilatorio sefardí, adivinanzas sobre el cielo en el recopilatorio serbio) y en dos o más tradiciones.

12. La sefardí “Um pretu ‘stá inclavadu a la foye. Sólu la cavese si la veyi (Il clavu)” (Luria, 1930: 90) es similar al serbio “Me golpearon en la cabeza, incrustaron mi cola y me dejaron allí” (Karadžić, 1933: 451, no 189). El texto serbio esconde el referente, un objeto inanimado, en la imagen de un animal con una “cabeza” y una “cola”. La identidad del referente en el texto serbio, especificado por el acto de ser “golpeado” en la “cabeza”

y su “cola” introducida en la superficie, proporciona una pista indirecta para la solución de la adivinanza, mientras que la palabra “inclavadu” en el texto sefardí tiene la clave integrada en ella. La animación es subrayada en el texto serbio por el uso de la primera persona gramatical en lugar de la tercera persona. La colección estudiada por Sánchez Pérez cuenta con una versión similar: “El cuerpo me meten en la casz y la cabeza me dešan afuera. ¿Quién so yo? (El clavo)”. Ella también comenta el hecho de que no ha encontrado ninguna analogía española (Sánchez Pérez, 2013: 247). Las diferencias con las adivinanzas españolas, por un lado, y las similitudes con la versión serbia, por otra, sugieren que este es otro caso de influencia de los Balcanes en la tradición oral sefardí.

13. La sefardí “Di la muntañe abašu lo eches, no si arrompi (Il papel)” (Luria, 1930: 88) es análoga a la serbia “Lanzarlo desde el cielo —no se romperá, déjalo en el agua, se romperá—” (Bovan, 1980: 257, no. 1.362). El texto serbio combina tres oposiciones: montaña/agua, lanzarlo/sumergirse, permanecer entero/romperse. Este ejemplo se asocia con numerosas adivinanzas en la tradición serbia referentes a la escritura, los instrumentos de la escritura, cartas y libros. Es interesante observar que el lápiz se describe como un objeto que “habla sin una boca” y “sin lengua” (Bovan, 1980: 161, no. 795) que es análogo a la adivinanza sefardí en la colección estudiada por Sánchez Pérez: “Yo no so bivo y con todo esto puedo hablar con el cercano y ležano. ¿Quién so? (La péndola)” (Sánchez Pérez, 2013: 244). Una característica interesante de la tradición oral —serbia y española— es que la “escritura” (comunicación escrita) se representa con la imagen del “habla” (comunicación oral). “Hablar” significa comunicarse en general, independientemente de si es oral o escrito, por lo que se puede “hablar” con otra persona que se encuentre en un lugar lejano. En otras palabras, la comunicación escrita es simplemente una extensión de la comunicación oral que goza de prioridad. Sin embargo, en la tradición escrita serbia está metafóricamente presentada también con la imagen de una actividad agrícola: siembra y cosecha (“Yo sembré sin arado,/ segué sin una hoz”). Esta imagen abre la puerta a otro tema muy interesante —la construcción y el funcionamiento de las metáforas en textos folclóricos—, más concretamente, cómo se representa la escritura de textos definidos por transmisión oral y también cómo la tradición oral se conecta con la tradición escrita.

Conclusiones finales

Como se muestra arriba, 13 de las 34 adivinanzas de la recopilación de Luria tienen sus analogías en la tradición serbia, que asciende a un poco menos de la mitad. Los referentes que hemos encontrado que no tienen analogías son: *luz bicuz di la vaque, il sol, la fuenti, la cuchare di dultsi, il filu, una pirsona sin amigus, luz irmanus, la red, il guevu, la mizade, il sigarru, il oju, la furmige, la varande, il barridor al fornu, la vide, la lus*. Tal vez el más

importante de entre ellos sea el sol. El sol poniente se describe como un objeto que cae en el mar, pero no se moja. Como señala Alexander, esta adivinanza aparece en colecciones sefardíes (Luria, Milwitzki, Galante), así como en fuentes hispanas desde la Edad Media (Alexander, 2006–2007: 4–5). Por lo tanto, no es ninguna sorpresa que no se encontraran analogías en la tradición serbia.

La pregunta principal de nuestra investigación es cómo explicar la correspondencia de 13 adivinanzas judeoespañolas recopiladas en Monastir con otras adivinanzas serbias. La principal complicación surge del hecho de que la cultura de los Balcanes, a pesar de la variedad de lenguas y tradiciones culturales, muestra mucha comunicación que sobrepasa barreras lingüísticas, étnicas y religiosas. Un factor que complica aún más la investigación es la dependencia de la tradición balcánica y de la tradición europea de la antigua herencia indoeuropea. Voy a ofrecer solo un ejemplo, con la adivinanza sefardí de la recopilación estudiada por Sánchez Pérez: “Tengo un leño con 12 ramas y en cada rama hay 4 culebías y en cada culebía hay 7 huevos (El año, los meses, las semanas y los días)” (Sánchez Pérez, 2013: 242). Adivinanzas análogas se pueden encontrar en fuentes peninsulares (Sánchez Pérez, 2013: 248), por lo que se podría suponer que la adivinanza sefardí es de procedencia española. Sin embargo, el editor de la adivinanza sefardí afirma claramente que esta adivinanza es una traducción del rumano que indicaría influencia rumana directa. El hecho de que haya una adivinanza serbia análoga sugiere que esta última podría ser parte de la tradición panbalcánica. Además, el erudito ruso Toporov, citado en la primera parte de este artículo, ofrece el ejemplo de una adivinanza rusa análoga que se remonta a los antiguos Vedas de la India, el estrato más antiguo de la literatura sánscrita (Toporov, 2010a: 186–187). Este ejemplo, así como la adivinanza de la esfinge, sugieren que la cuestión del “origen” de los elementos folclóricos integrados en los estratos más profundos de la tradición oral podría ser un tema muy complejo y que los investigadores deben tener en cuenta la gama limitada de herramientas específicas a su disposición.

Metodológicamente hablando, el análisis de las adivinanzas sefardíes de la recopilación de Luria requiere comparaciones múltiples: no sólo con las adivinanzas de fuentes judías e hispanas, sino también con las de las tradiciones de los Balcanes que no sean serbias, especialmente turcas y griegas, y más allá de eso con la antigua herencia común que reside en la cultura mediterránea. Sin un enfoque metodológico amplio es imposible determinar qué adivinanzas han entrado en la tradición sefardí de cada una de las múltiples fuentes posibles que provienen de fuentes comunes, y qué tradiciones han funcionado como mediadoras. Las consideraciones de algunos aspectos generales de la adivinanza como género y la comparación de la recopilación de Luria con adivinanzas de la tradición serbia, son solo una contribución parcial al estudio de las adivinanzas sefardíes, un género menor desatendido —aparentemente simple, pero que integra aspectos complejos e interesantes de los estudios folclóricos—.

Bibliografía

- Alexander, T. 2006–2007. “L’art de la devinette dans la culture judéo-espagnole. Komo puede ser?”, *Yod Revue des Etudes Hebraïques et juives, Monde judeo-espagnol*, no. 11–12, págs. 141–164.
- Armistead, S. G. And J.H. Silverman. 1983. “Adivinanzas judeo-espanolas de Turquía: los enigmas del rabino Menahem Ezuz”, *Philologica Hispaniensia*, in honorem Manuel Alvar: Madrid, págs. 81–92.
- Armistead, S. G. and J. H. Silverman. (1980–1984). “Judeo-Spanish Ballads from Monastir, Yugoslavia (collected by Max A. Luria)”, en: *Hispania Judaica. Studies on the History, Language and Literature of the Jews in the Hispanic World* (ed.) By J.M. Sola-Solé, S. G. Armistead and J. H. Silverman, II, Barcelona: Literature.
- Armistead, S. G. 1984. “Two Judeo-Spanish riddles of Greek origin”, *Laographia* 33 (1982–1984), págs. 169–175.
- Armistead, S. G., & Silverman, J. H. 1984b. “Sephardic Folk-Literature and Eastern Mediterranean Oral Tradition”, *Jerusalem Studies in Jewish Folklore*, 5–6, págs. 7–22 (Héb.).
- Armistead, S. G. And J.H. Silverman. 1998. *Nueve adivinanzas de Estambul (Coleccion Milwitzki)*, *Sefarad* 58:1, págs. 31–60.
- Bovan, V. 1980. *Srpske narodne zagonetke sa Kosova i Metohije*. Priština.
- Crews, C. M. 1935. *Recherches sur le Judéo-Espagnol dans les pays balkaniques*. Paris.
- Giménez Caballero, E. 1930. “Monograma sobre la judería de Escopia”, *La Revista de Occidente*, XXVIII, págs. 356–376.
- Stefanović Karadžić, V. (ed.) 1933. *Srpske narodne poslovice i zagonetke*, Beograd.
- Kolonomos, Ž. 1978. *Proverbs, Sayings and Tales of the Sephardi Jews of Macedonia*. Belgrade.
- Luria, M. A. 1930. *A Study of the Monastir Dialect of Judeo-Spanish Based on Oral Material Collected in Monastir, Yugoslavia*, New York-Paris [reimpresión de *Revue Hispanique*, v. LXXIX, 323–583]
- Sánchez Pérez, M. 2013. “Acertijos y adivinanzas en el periódico sefardí *Ilustra Guerta de Historia* (Viena, 1880–1882)”, *Sefarad*, v. 73: 1, págs. 225–254.
- Топоров, В. Н. 2010а. “К реконструкции ”загадочного” прототекста (о языке загадки)”, en: В. Н Топоров, ”Мировое дерево: Универсальные знаковые комплексы. М.: Рукописные памятники Древней Руси, v. 2, Москва, págs. 175–187.
- Топоров, В. Н. 2010б. “’Второе’ происхождение - загадка в ритуале (ведийская космологическая загадка типа *brahmodya*: структура, функция происхождение)”, en: В. Н Топоров, ”Мировое дерево: Универсальные знаковые комплексы. М.: Рукописные памятники Древней Руси, Москва, v. 2, págs. 188–229.

- Vidaković-Petrov, K. 1994. "Sephardic Folklore and the Balkan Cultural Environment", *History and Creativity in the Sephardic and Oriental Jewish Communities*, T. Alexander, A. Haim, G. Hasan/Rokem, E. Hazan (eds.) Jerusalem: Misgav Yerusalayim, Institute for Research on the Sephardi and Oriental Jewish Heritage, págs. 285–300.
- Vidaković-Petrov, K. 2010. "Дечији фолклор босанских Сефарда" [Children's Folklore of the Bosnian Sephardim], *Интердисциплинарност и јединство савремене науке*, том 1, Филолошке науке: зборник радова са научног скупа (Пале, 22–24 мај 2009.), ур. М. Ковачевић, Пале: Филозофски факултет, págs. 307–320.
- Vidaković-Petrov, K. 2011. "Corpus of Sephardic Folklore from Macedonia", en *The Jews of Macedonia and the Holocaust: History, Theory and Culture*, An International Research Project, S. Grandakovska (ed.) Skopje: Institute in Social Sciences and Humanities Research "Euro-Balkan", págs. 539–558.